Doom

Esta é uma adaptação do consagrado jogo Doom, onde você sai atirando com seu arsenal em todos os monstros.
A história é a seguinte: no futuro, a Terra estava muito povoada, então começou um projeto para se fazer colônias em outros lugares. A primeira foi na Lua, porém, para fazer uma colônia em outros lugares, as viagens seriam muito longas. Os cientistas começaram um projeto ultra-secreto para abrir um caminho por outra dimensão e cortar caminho pelo espaço. O projeto foi feito na colônia de marte. O problema é que esta dimensão era habitada e devastou a colônia de marte, sobrando apenas os fuzileiros que lutam para o portal ser fechado.
Estes são os jogadores.

PERSONAGENS:

Personagens de Doom podem ser feitos com os costumeiros 12 pontos.
A única diferença de Doom para outros mundos é que em Doom os personagens não disparam bolas de fogo pela boca. Então armas são necessárias. Porém, para não irmos contra o espírito de 3d&t, onde armas não são usadas, vamos considerar que elas apenas acrescentam bônus ou redutores nas características.
As vantagens e desvantagens permitidas são: aliado, aparência inofensiva (apenas em criaturas inteligentes), boa fama, energia extra, mestre, patrono, código de honra (apenas os do caçador e dos heróis), dependência, inculto, inimigo, insano, má fama, ponto fraco (que estará sempre ativo, dando +1 na habilidade de qualquer oponente) e protegido indefeso.

EQUIPAMENTO:

Aqui estão descritos os itens que podem ser achados pelos personagens nas colônias.

Kit de Primeiros Socorros: pequenos kits que curam 1D pontos de vida em um personagem, mas depois se torna imprestável.

Estojo de Primeiros Socorros: grande estojo, com vários medicamentos. Curam todos os pontos de vida de um personagem, mas é descartável.

Invisibilidade: um globo que torna o usuário praticamente invisível por 5 turnos. Os oponentes tem um redutor de -2 para atingir alguém invisível.

Invulnerabilidade: um campo de força pessoal que concede armadura extra a tudo por 5 turnos.

Óculos de Visão no Escuro: quem o utiliza pode enxergar no escuro perfeitamente.

Kit Berserk: artigo raro e proibido, ele aumenta a força e a resistência do usuário em 1 ponto (e aumenta em 5 os pontos de vida) por 6 turnos. Porém, enquando dura o efeito, o personagem fica furioso, atacando o que estiver pelo caminho, e se os aliados tentarem impedi-lo, este será considerado inimigo!

ARMAS:

Bem, o que seria de Doom sem as armas? Mas como o 3d&t é um jogo onde não existem regras para armas, vamos Ter que inventar algumas.
O dano que as armas causam (com exceção da Motosserra e do Soco Inglês) dependem unicamente do poder de fogo de quem a usa. Então, as armas dão um bônus ou redutor, dependendo do dano que elas causam.
Outro detalhe são as munições. Caso o mestre deseje, ele pode adotar que todos os personagens já começam com a desvantagem Munição Limitada, mas sem ganhar pontos com isso. Porém, ao invés de recarregar com baterias, recarrega-se com os FullPacks, que são caixas que vem com um determinado tipo de munição que recarrega os tiros de uma arma. Mas essa regra é opcional, se o mestre não gostar dela, pode fazer com que a munição seja ilimitada.
Vale lembrar também que se os personagens não tiverem armas, não poderão atacar com o poder de fogo, exceto se eles tiverem algo para jogar no inimigo.

Soco Inglês: este vibro-soco inglês concede ao seu usuário a vantagem ataque múltiplo, podendo realizar vários ataques com sua força na mesma rodada.

Motosserra: usada na mineração, mostrou-se útil no combate. Concede a vantagem combo, permitindo grandes estragos nos inimigos. É necessário possuir uma força 2 ou maior para usar este "brinquedo".

Desert Eagle III: pistola bastante popular. Causa dano igual ao poder de fogo de quem a usa.

H&K Claws Ultra: a espingarda do jogo. Acrescenta 1 dado ao poder de fogo.

Ithacha Double Strike: escopeta de cano duplo, causa dano igual ao poder de fogo, mas duas vezes no mesmo alvo (cada dano permite uma jogada de armadura do alvo).

EX37a 50, Chaingun: metralhadora poderosa, com o cano giratório. Concede a vantagem ataque múltiplo, mas apenas para poder de fogo. O dano é igual ao poder de fogo. Necessário possuir força 1 ou mais para usá-la.

AT-5 Sagger: lança foguetes anti-veículos extremamente pesado. Acrescenta 3 dados no poder de fogo, mas é possível apenas um ataque a cada duas jogadas. O dano é causado em todos que estiverem perto do alvo. Muito raro, é necessário possuir força 2 ou mais para utilizá-lo.

RPE-1: rifle de plasma, concede a vantagem combo, mas apenas nos ataques por poder de fogo. É extremamente rara.

BFG 9000: a mais devastadora arma do arsenal terrestre, vaporiza tudo que estiver a frente do portador. Acrescenta 5 dados ao poder de fogo, e atinge tudo em uma linha de 30º a frente do disparador. Só existem 3 destas armas. É necessário possuir força 2 ou mais para usá-la.

OS INIMIGOS:

Vamos conhecer a horda infernal que habita a dimensão paralela.

Soldados Possuídos
Força 2, Habilidade 2, Resistência 2, Armadura 2, Poder de Fogo 2
Estes são membros da tropa de fuzileiros que, depois de mortos, foram aproveitados pela horda. Seus corpos são possuídos, e eles passam a trabalhar para o outro lado. Seus olhos brilham e seus corpos normalmente são feridos. Normalmente estão com uma Desert Eagle III ou uma H&K Claws Ultra.

Imps
Força 3, Habilidade 2, Resistência 3, Armadura 2, Poder de Fogo 3
A infantaria da horda. São verdes, cheios de verrugas, e humanoides. Disparam bolas de fogo pelo peito, mas possuem garras afiadas também. Quando atacam, não se importam com quem está a sua frente, podendo atingir até membros de sua própria raça.

Demon Bull
Força 3, Habilidade 2, Resistência 4, Armadura 3, Poder de Fogo 0
Seres muito grandes, parecem um búfalo humanóide. São selvagens, e atacam com sua mordida, mas quando o oponente está longe, ele pode usar seus chifres em uma investida.

Lost Souls
Força 1, Habilidade 2, Resistência 1, Armadura 1, Poder de fogo 0
Seres horrendos, parecem cabeças de esqueletos flutuantes. São os responsáveis pelos oficiais possuídos, e atacam com seus chifres. Quando morrem, causam uma explosão que causa 3d a todos que estiverem próximos.

Cacodaemon
Força 4, Habilidade 2, Resistência 4, Armadura 3, Poder de Fogo 4
Estes seres são uma esfera flutuante, com um único olho, e uma boca com destes muito afiados! Podem atacar com a sua mordida ou com disparos que parecem os do rifle de plasma.

Baron of Hell
Força 4, Habilidade 4, Resistência 3, Armadura 3, Poder de Fogo 4
Os oficiais da horda. São enormes e muito inteligentes. Parecem com os demônios da mitologia: cascos em vez de pés, peludo, com chifres e outras coisas mais. Disparam rajadas parecidas com as do rifle de plasma.

Aracnotron
Força 3, Habilidade 3, Resistência 5, Armadura 4, Poder de Fogo 4
Aranhas enormes, mas são máquinas, e não seres vivos. São inteligentes e possuem 2 metralhadoras EX37a, atacando 2 vezes com poder de fogo (ela não ataca com força).

CyberDemon
Força 5, Habilidade 5, Resistência 6, Armadura 5, Poder de Fogo 5/6, 30 pontos de vida.
O comandante da horda. Parece um Baron of Hell, mas é bem maior e possui algumas partes biônicas. No lugar do braço esquerdo está um AT-5. Ele pode atacar com suas rajadas de plasma e com o AT-5 na mesma rodada (causando 5D e 6D, respectivamente). Ele fica perto do portal,

organizando os reforços da horda.

E aí está, tudo que eu sei e poderia Ter dito dobre Doom (na verdade, peguei uma "pequena" ajuda da matéria para GURPS publicada na Dragão Brasil 21). Eu sou Ranger, e meu e-mail é buss@uol.com.br.